



Implementações e outros recursos para seu jogo

Existem vários tipos de jogos multiplayers. Muitos dos recursos desses jogos podem variar conforme o tipo do jogo, conforme a sua plataforma e é claro com base no enredo e jogabilidade incorporadas no próprio jogo.

Ao pensar em projetos de jogos multiplayers devemos sempre termos uma visão bem ampla, mesmo que já tenha a ideia principal ou o roteiro do próprio jogo.

Se pegarmos o exemplo do próprio jogo Fortnite vemos que mesmo ele sendo um multiplayer ele possui características de mecânica e jogabilidade bem diferentes de vários outros jogos multiplayers. Hoje, um recurso muito utilizado nos jogos multiplayers são os ranqueamentos dos jogadores dentro das partidas, a venda de skyns e é claro o inventário do jogo assim como o save point, no qual pode-se também salvar as fases que estão ou foram jogadas.

O item do ranqueamento requer grande atenção, pois por ser um item essencial dentro de um jogo, ele precisa estar funcionando em condições perfeitas, pois todos os resultados das partidas aparecem e ficam salvos no histórico do ranking. Então, eis o motivo pelo qual nenhum ranqueamento é muito importante dentro de todo jogo multiplayer. Da mesma forma a implementação dos cartazes das partidas, visto que os cartazes também são itens de grande importância para estarem em pleno funcionamento dentro dos jogos e das partidas. Nesse sentido, o ranqueamento das partidas, os placares, todos esses itens precisam estar em condições perfeitas não



somente dentro dos jogos, mas suas funções de back-end devem estar com suas configurações bem definidas, estruturadas e funcionais dentro dos servidores, pois todos esses recursos são salvos dentro dos servidores que tem a função de não somente disponibilizar o jogo mas também fazer todo o controle de acesso de usuários, acessos as portas dos servidores com as permissões de permissões e é claro que todas as funções devem estar funcionando corretamente, do backup dos dados, das contas dos usuários e seus históricos, assim como todas as funções que são executadas dentro do servidor devem estar em plano de funcionamento. Caso, alguns desses recursos não estejam funcionando corretamente vão acontecer muitos problemas com o jogo e prejudicando os jogadores/clientes. do backup dos dados, das contas dos usuários e seus históricos, assim como todas as funções que são executadas dentro do servidor devem estar em plano de funcionamento. Caso, alguns desses recursos não estejam funcionando corretamente vão acontecer muitos problemas com o jogo e prejudicando os jogadores/clientes. do backup dos dados, das contas dos usuários e seus históricos, assim como todas as funções que são executadas dentro do servidor devem estar em plano de funcionamento. Caso, alguns desses recursos não estejam funcionando corretamente vão acontecer muitos problemas com o jogo e prejudicando os jogadores/clientes.

É importante caro aluno, ter em mente que a mecânica de um inventário ainda é um grande recurso muito utilizado em jogos, desenvolvido então para se armazenar, organizar e exibir itens do personagem do jogo. Dentre os itens dos inventários a mochila é então o item mais comum desta mecânica de inventários, mesmo que certamente, os inventários não se limitem a jogos em que o jogador controle um personagem específico.

Nos jogos de RPG, os sistemas de inventários são muito empregados. Atualmente muitas lojas de comércio de jogos online como a

Steam, possuem seus próprios sistemas de inventários para que os jogadores possam armazenar os itens dos seus jogos e personagens dentro da própria plataforma do jogo.

Cada tipo de jogo varia conforme o tipo do seu roteiro, conforme a sua plataforma em que irá funcionar, e é claro que toda essa parte de mecânica e funcionalidades com a parte de ranqueamentos, históricos e demais funções são desenvolvidas e implementadas com base no projeto em que está sendo desenvolvido.

Todos esses recursos devem ser projetados, e implementados após toda a equipe que faz parte do projeto do jogo estar determinado quanto a essas implementações pois como são recursos importantes podem-se levar um bom tempo para que tudo seja testado com qualidade e com todas as validações e homologações atendidas.

Caro aluno, agora que você já sabe sobre como desenvolver e integrar o seu jogo multiplayer a servidores e quais os pontos importantes a serem analisados para se desenvolver os recursos de multiplayer, ranqueamento e históricos, abaixo seguiremos com algumas atividades complementares.

Bons estudos e até breve!

Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo “Configuração inventário no RPG” do canal Ponto e Vírgula.



Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=9I5DBdXulkI

Para se aprofundar no assunto desta aula, assista ao vídeo “Integração e criação de inventário na Unreal Engine” do canal Neoh Games.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=3ezE5qwxVn0

Referência Bibliográfica

Autor: Stagner, Alan Livro: Unity Multiplayer Games

Edição:1 - Editora: Packt Publishing

Ir para exercício